Ζήστε μια διαδραστική σαιξπηρική τραγωδία

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Αγγλικά Επιπέδου A2 - B1
Μαθησιακοί στόχοι	Εξοικείωση με τους χαρακτήρες και την πλοκή του Άμλετ του Σαίξπηρ. Εξάσκηση στα αγγλικά μέσω μιας δυναμικής ιστορίας με έντονα στοιχεία κοινωνικής προσομοίωσης. Συλλογισμός για τη φύση της επιλογής και την ηθική.
Μαθήματα	Τέχνες, Αγγλικά ως Ξένη Γλώσσα, Λογοτεχνία/Ανάγνωση, Αφήγηση
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18
Υλικά	Παιχνίδι: Elsinore (Windows, linux, macOs)
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	60 λεπτά, ανανεώσιμο
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Δημιουργικότητα, Πολιτιστικές δεξιότητες, Κριτική Σκέψη
Εύρος τιμών	<20€

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Μεταφέρετε το παιχνίδι και το σενάριό του σε πολλές διδακτικές περιόδους του μαθήματος. Μεταξύ των μαθημάτων, ζητήστε από τους μαθητές σας να γράψουν μια σύντομη έκθεση σχετικά με το τι πρέπει να γίνει στο επόμενο μάθημα. Θα πρέπει να παρέχουν επιχειρήματα που να υποστηρίζουν τη στρατηγική τους για να νικήσουν το παιχνίδι με βάση τα γεγονότα που εκτυλίχθηκαν στα προηγούμενα μαθήματα. Επιπλέον, θα μπορούσατενα εργαστείτε με την έννοια της διαθεματικότητας αναλύοντας τις επιλογές σχεδιασμού χαρακτήρων.
Παρόμοια παιχνίδια που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε αυτή την ακολουθία	Fit for a King, To be or not to Be
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια:	Η αναπαραγωγή του προλόγου σε κανονική ταχύτητα θα διαρκέσει 12 λεπτά. Δεδομένου ότι θα πρέπει οι μαθητές σας να αναπαραστήσουν διαλόγους, καθώς και να τους τους εξηγήσετε κάποιες λέξεις και να αποκρυπτογραφήσετε μαζί τους κάποιες προτάσεις, ίσως σας χρειαστείτε περισσότερο χρόνο. Γι' αυτό θα μπορούσατε να επικεντρωθείτε στον πρόλογο για να κρατήσετε την παρούσα ακολουθία σε διάρκεια. Πριν η Οφηλία πάει για ύπνο, διαβάστε τις καταχωρήσεις στο ημερολόγιό σχετικά με τους χαρακτήρες και τα γεγονότα, ώστε να συνοψίσετε την κατάσταση με τους μαθητές σας. Για να ρυθμίσετε καλύτερα το χρόνο, μπορείτε να μιλήσετε στους διάφορους χαρακτήρες και να ζητήσετε από τους μαθητές σας να τους περιγράψουν και να εκφράσουν τις σκέψεις τους γι' αυτούς.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Συμβουλές για να κάνετε τις ακολουθίες πιο προσβάσιμες ή συμπεριληπτικές	Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο μόνο στα αγγλικά. Επίσης, περιέχει πολύ αγγλικό λεξιλόγιο. Διατηρήστε τους διαλόγους στην οθόνη για να δώσετε χρόνο στους μαθητές να τους διαβάσουν και να τους κατανοήσουν, και κάντε κλικ για να μεταβείτε στην επόμενη πρόταση μόνο όταν βεβαιωθείτε ότι όλοι έχουν καταλάβει μέχρι το σημείο εκείνο. Αν είναι εφικτό, ανατρέξτε προηγουμένως στο παιχνίδι και γράψτε το σχετικό λεξιλόγιο στον πίνακα.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Σε αυτήν την παιδαγωγική ακολουθία, θα παίξετε το παιχνίδι Elsinore ενώ οι μαθητές θα παρακολουθούν ζητώντας τους να σας καθοδηγούν στα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε.

Το παιχνίδι διαδραματίζεται στο σύμπαν του Άμλετ του Σαίξπηρ με μικρές τροποποιήσεις.

Παίζετε ως η Οφηλία και εξελίσσεστε μέσα στο κάστρο της Ελσινόρης ανάμεσα στους χαρακτήρες και τα γεγονότα του έργου. Ωστόσο υπάρχει μια ανατροπή, όταν παγιδεύεστε στο κέντρο ενός χρονικού βρόχου: κάθε φορά που πεθαίνετε, ο βρόχος σας επαναφέρει και σας στέλνει πίσω στην αρχή του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια κάθε βρόχου, οι ενέργειές σας τροποποιούν την πλοκή και σας επιτρέπουν να μάθετε χρήσιμες πληροφορίες μέχρι να βρείτε τον τρόπο για να σώσετε τη ζωή σας και του πατέρα σας.

Ο τρόπος που παίζεται το παιχνίδι είναι αρκετά απλός και περιστρέφεται γύρω από την επιλογή του τι πρέπει να ειπωθεί σε ποιον. Αν αποκαλύψετε πάρα πολλά μπορεί να θέσετε τον εαυτό σας σε κίνδυνο, αλλά το να μην αποκαλύψετε αρκετά μπορεί να σας εμποδίσει στο να ανακαλύψετε απαραίτητες πληροφορίες. Κάθε φορά που μαθαίνετε κάτι για την πλοκή ή τους χαρακτήρες, το ημερολόγιο του παιχνιδιού θα ενημερώνει τις καταχωρίσεις και τα βιογραφικά των χαρακτήρων. Παρέχει επίσης ένα χρονοδιάγραμμα που βοηθά στην παρακολούθηση των συμβάντων.

- **Βήμα 1. Παρουσίαση της κεντρικής ιδέας του παιχνιδιού (5 λεπτά)**

Ξεκινήστε το παιχνίδι εμφανίζοντας την οθόνη του κύριου μενού.

Εξηγήστε περιληπτικά το πλαίσιο γύρω από την ιστορία του Άμλετ.

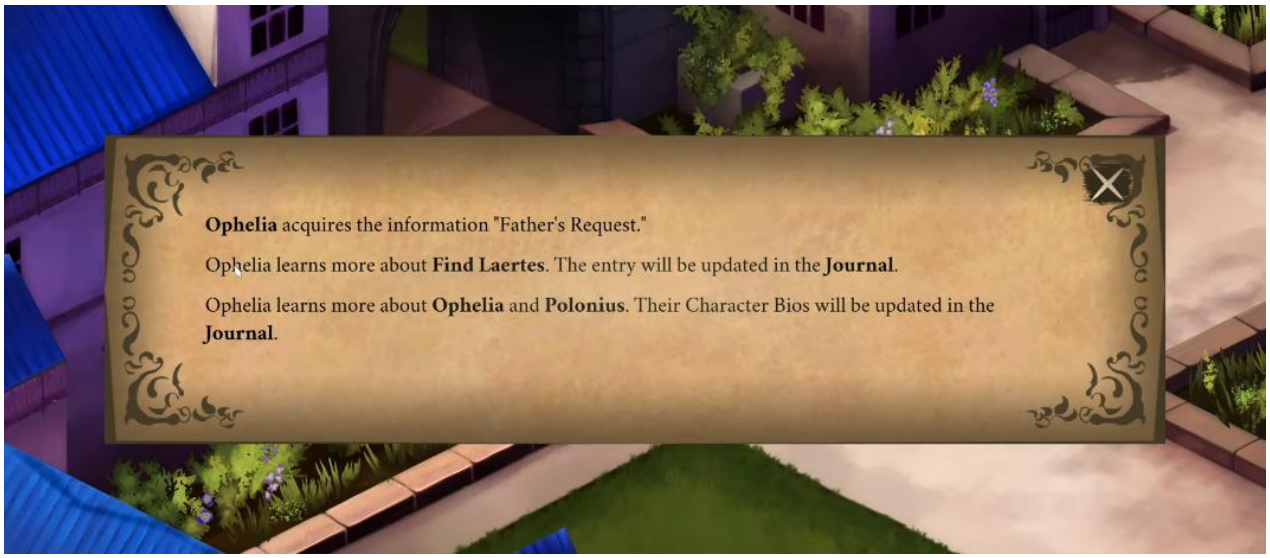
Εξηγήστε στους μαθητές την κεντρική ιδέα του παιχνιδιού διαβάζοντάς τους το εισαγωγικό κείμενο πάνω από αυτήν την ενότητα.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 2. Διεξαγωγή του παιχνιδιού (30 λεπτά)**

Όταν λαμβάνει χώρα μια συζήτηση στο παιχνίδι, μπορείτε να διαβάσετε τους διαλόγους δυνατά μόνοι σας ή να επιλέξετε μαθητές να τους αναπαραστήσουν. Επιλέξτε διαφορετικούς μαθητές για κάθε διάλογο.
Όταν ο πρωταγωνιστής σχολιάζει κάτι, διαβάστε μόνοι σας το κείμενο.
Μετά από μια αλληλεπίδραση, εμφανίζεται μια ταινία στην οθόνη που συνοψίζει πολύτιμες πληροφορίες, τις οποίες θα πρέπει να διαβάσετε στην τάξη σας.



Σύνοψη πληροφοριών στο παιχνίδι Elsinore (Golden Glitch)

Προτείνετε στους μαθητές σας να δώσουν προσοχή και να κρατήσουν σημειώσεις για τις συναισθηματικές καταστάσεις και τις πεποιθήσεις των χαρακτήρων.

Πρώτα το παιχνίδι κάνει μια μικρή εισαγωγή και σας δίνει οδηγίες για το πώς παίζεται παρουσιάζοντάς σας το ημερολόγιο του παιχνιδιού.
Ανά πάσα στιγμή μπορείτε να πατήσετε πάνω στον χάρτη στην επάνω δεξιά γωνία για να ταξιδέψετε αυτόματα σε ένα μέρος ή χαρακτήρα.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Όταν κάνετε κλικ σε έναν χαρακτήρα και ξεκινάτε μια συνομιλία, εμφανίζεται μια διεπαφή.

Μια λίστα με θέματα συνομιλίας εμφανίζεται στα αριστερά (γράφει “Categories” - κατηγορίες). Όταν επιλέγετε μια κατηγορία, το παράθυρο στο κέντρο (γράφει "Shareable information“ - κοινοποιήσιμες πληροφορίες) παραθέτει τα διαφορετικά ίχνη που ακολουθείτε αυτήν τη στιγμή και σας επιτρέπει να επιλέξετε ένα.

Για να μοιραστείτε την επιλεγμένη πληροφορία, πατήστε εκεί που γράφει «Κοινοποίηση Πληροφοριών» (share info).

Η διεπαφή συνομιλίας στο παιχνίδι Elsinore (*Golden Glitch*)

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Όταν σας παρουσιάζεται αυτό το είδος επιλογής, προτρέψτε τους μαθητές σας να απαντήσουν στις ερωτήσεις: «Για ποιο θέμα θα θέλατε να μιλήσουμε;» «Πιστεύετε ότι πρέπει να μοιραστούμε αυτήν την πληροφορία;».
Κάντε ό,τι καλύτερο μπορείτε για να σταματήσετε τις συζητήσεις εάν καθυστερούν το παιχνίδι.

Μετά από μια αλληλεπίδραση, όταν ανακτήσετε τον έλεγχο του χαρακτήρα σας, ρωτήστε τους μαθητές σας τι πρέπει να κάνετε στη συνέχεια. Μην προσπαθείτε να κατευθύνετε τις επιλογές τους. Οποιαδήποτε ενέργεια θα μπορούσε να είναι ενδιαφέρουσα, καθώς ακόμη και μικροί στόχοι μπορεί να είναι το κλειδί που ξεκλειδώνει ένα άλλο μέσο προς την επίλυση ενός μεγαλύτερου μυστηρίου.

- **Βήμα 3. Απολογισμός και εργασίες (20 λεπτά)**

Ανοίξτε το ημερολόγιο και κάντε μια γρήγορη ανάγνωση με την τάξη σας για να δείτε εν συντομία τους χαρακτήρες και τα γεγονότα που συναντήσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Συνοψίστε την ιστορία μέχρι στιγμής ζητώντας τη συμβολή των μαθητών σας.

Μιλήστε για τους χαρακτήρες με τους μαθητές σας:
- Πώς θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε ή να περιγράψουμε αυτόν τον χαρακτήρα;
- Πώς θα περιγράφατε τις συναισθηματικές καταστάσεις και τις πεποιθήσεις του χαρακτήρα;
- Μπορείτε να μαντέψετε ποιος είναι ο στόχος του/της;
- Ποια είναι η σχέση αυτού του χαρακτήρα με την Οφηλία και με τους άλλους χαρακτήρες;
- Πώς θα μπορούσαμε να αξιοποιήσουμε αυτόν τον χαρακτήρα για να μας βοηθήσει να νικήσουμε το παιχνίδι;

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Διαφοροποίηση

Εάν έχετε πρόσβαση σε πολλά αντίγραφα του παιχνιδιού: αφήστε τους μαθητές να παίξουν ένα βρόχο μόνοι τους στο σπίτι και να γράψουν μια σύντομη έκθεση για τις ενέργειες που ακολούθησαν και τις συνέπειές τους. Ζητήστε τους να συγκρίνουν τα αποτελέσματά τους στην τάξη.

Εάν δεν μπορείτε να έχετε πρόσβαση στο παιχνίδι, προβάλετε το παρακάτω βίντεο επίδειξης του παιχνιδιού:
https://www.youtube.com/watch?v=y6rMdih6ljA
Εφόσον δεν μπορείτε να απολαύσετε τη διαδραστικότητα εάν χρησιμοποιήσετε το βίντεο, δώστε έμφαση στα σχόλια των μαθητών και βάλτε τους να μαντέψουν τους χαρακτήρες.

Σε αυτό το παιχνίδι έγιναν αρκετές δημιουργικές και πολιτικές επιλογές όσον αφορά τις μικρές παραλλαγές στους χαρακτήρες. Θα μπορούσατε να το χρησιμοποιήσετε για να προκαλέσετε μια συζήτηση σχετικά με τη διαθεματική προσαρμογή. Το ακόλουθο άρθρο εξηγεί αυτές τις επιλογές:
http://www.firstpersonscholar.com/this-is-the-fate-i-choose-how-a-shakespeare-hating-game-developer-made-the-best-shakespeare-adaptation-ive-seen-all-year/

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Πηγές

Πού μπορείτε να βρείτε το παιχνίδι

https://store.steampowered.com/app/512890/Elsinore/

Βιβλιογραφικές αναφορές

[Vampirschi Gaming]. (2019, September 19). 'Elsinore - Playthrough Part 1 (point-and-click adventure)' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=y6rMdih6ljA

Lipperini, R. (2021, January 13). 'This is the Fate I Choose': How a Shakespeare-Hating Game Developer Made the Best Shakespeare Adaptation I've Seen All Year. firstpersonscholar.com Retrieved from http://www.firstpersonscholar.com/this-is-the-fate-i-choose-how-a-shakespeare-hating-game-developer-made-the-best-shakespeare-adaptation-ive-seen-all-year/

Όλα τα στιγμιότυπα από το παιχνίδι λήφθηκαν από το Elsinore, Golden Glitch (2019).

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669